Utilizando Sons no Game

Muito bem pessoal. Neste módulo, vamos aprender como usar sons no game, suas regras e também aprender a criar nossas próprias trilhas sonoras e efeitos. Vamos lá?!

O primeiro passo importante é entender a importância do áudio em um game.

Para isso, temos que pensar em 4 pilares fundamentais:

1 – Imersão e Controle:

- O áudio pode mudar de acordo com cada ação do personagem ou ambientes;
- O áudio deve buscar sempre a imersão do usuário, ou seja, ele precisa fazer sentido com o seu jogo;

2 – Narrativa:

- A música é essencial para contextualização do jogo em sua época;
- Escolha a Narrativa e trilhas ideal para uma melhor combinação;

3 – Identidade:

- o áudio tem o papel de liderança ao dar uma identidade ao jogo. Em muitos casos é a trilha sonora que torna um jogo único. Com certe. ocê deve conhecer algum jogo que tenha essa característica;

- Escolha o tipo de áudio que seja adequado ao objetivo do jogo;

4 – Áudio Interativo:

- O áudio interativo está presente nos jogos digitais desde seu início;

- Eles fazem parte dos elementos de cenário ao serem interagidos;

Vamos falar agora de um outro tema super importante que é sobre o Direito Autoral. Como qualquer outro produto, o som pode ter direitos autorais e isso traz um problemão para você caso utilize em seu jogo um som que possui direitos autorais.

Existem casos que além de retirar o game da loja, a empresa ou desenvolvedor terá que pagar uma multa devido a isso.

Jamais use músicas baixadas da internet ou mesmo melodias mixadas que contenham trechos de outras!

Então, fique muito atento a isso e procure criar seu próprio som ou baixe de fato sons que você tenha a certeza que são gratuitos e para qual finalidade, se uso pessoal e/ou profissional.

Aqui vai algumas dicas de softwares e Apps que você pode utilizar para criar seus próprios sons e efeitos:

- BandLab;
- SoundTrap;
- Groovepad;
- Supersound;
- Walk band;

Entre muitos outros que você irá encontrar na internet e lojas de aplicativos.

Em nossa aula, estaremos utilizando o Aplicativo Groovepad para aprender como criar trilhas sonoras exclusivas de forma rápida e fácil:

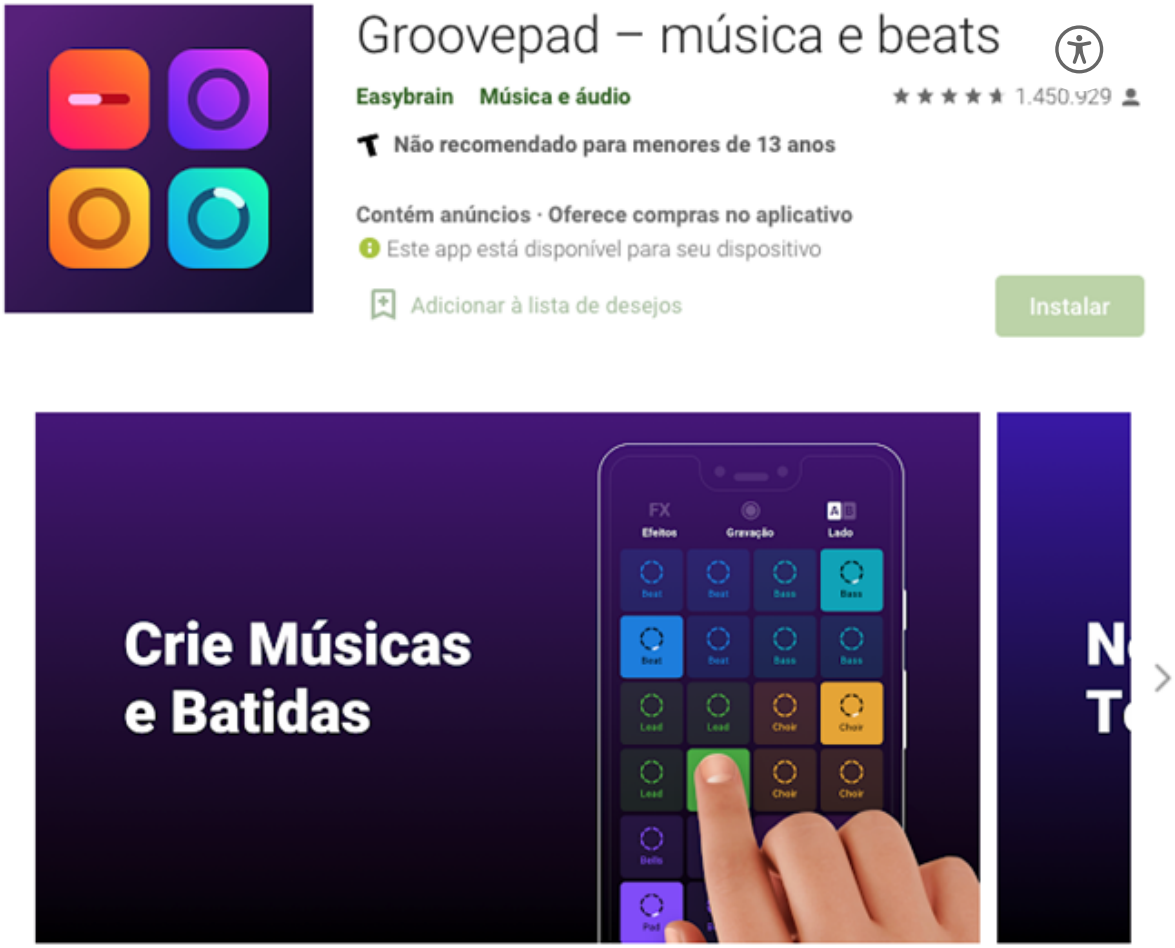

Imagem 1: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Segue também abaixo alguns links para baixar trilhas e sons gratuitos (atenção: checar antes de baixar se trata-se de um som gratuito e livre para uso pessoal e/ou comercial).

https://mixkit.co/free-sound-effects/game/

https://soundbible.com/

https://uppbeat.io/

https://opengameart.org/

https://www.salamisound.com/pt/jogo-sounds

Segue também links dos dois áudios que usaremos nesta aula:

Link do áudio da trilha do jogo:

https://drive.google.com/file/d/1sWPzNRMI_aBTpsHcrq9ydykLlJZwrU_i/view?usp=sharing

Link do áudio de fim de jogo:

https://drive.google.com/file/d/1XbF1xGau-TQQJi4M1cQPxA_4ZNFo3sD6/view?usp=sharing

Muito bem pessoal. Aqui neste módulo aprendemos como criar trilhas sonoras e sons para nossos games, além de utilizar ferramentas para estas criações. Além disso, avançamos no nosso game inserindo a trilha sonora de fundo e também o som de fim de jogo quando nosso gamer colidir com um asteroide.

Atividade Extra

Através do aprendizado com as ferramentas que vimos nesta aula, acesse os sites abaixo e identifique de fato quais possuem sons gratuitos para uso em jogos e que possam ser utilizados nos seus games. Atenção a diferença de gratuito para uso pessoal (ou seja, não pode ser comercializado), para o totalmente gratuito (que pode ser usado inclusive para fins comerciais):

https://mixkit.co/free-sound-effects/game/

https://soundbible.com/

https://uppbeat.io/

https://opengameart.org/

https://www.salamisound.com/pt/jogo-sounds

Referência Bibliográfica

UNITY, Software. Site do Produto.

https://unity.com/pt/

https://docs.unity3d.com/Manual/UnityManual.html

https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/

Ir para exercício